METAL GEAR
METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

The Digital Documents of the
METAL GEAR ARCHIVE
FILE:00

THE WORLD OF

METAL GEAR

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

"伝説の英雄"の最初の物語

1990年代に立て続けに巻き起こった世界の危機、
「アウターヘブン蜂起」と「ザンジバーランド騒乱」。
これらはのちに"伝説の英雄"と呼ばれるひとりの男によって鎮圧されることとなる。

ここではソリッド・スネークのはじまりの物語である
『メタルギア(MG)』『メタルギア 2 ソリッドスネーク(MG2)』のあらすじと、
『メタルギア ソリッド(MGS)』シリーズとのつながりについて解説する。

※本書は『MG』『MG2』の復刻版の内容をもとにしているため、オリジナル版及び後のシリーズ作品での設定と一部異なる部分があります。

『MG』ストーリー「アウターヘブン蜂起」

メタルギアを破壊せよ

1990年代。南アフリカ奥地にある武装要塞「アウターヘブン」で全世界の戦争の歴史を塗り変えてしまうほどの恐るべき最終兵器が開発されていた。その情報を得たアメリカ政府は、特殊部隊FOXHOUNDの精鋭、グレイ・フォックスをアウターヘブンに派遣。しかし、彼は「メタルギア……」という連絡を最後に消息を絶ってしまう。そこでFOXHOUNDは新米兵士の「ソリッド・スネーク」を送り込むことに。彼には消息を絶ったグレイ・フォックスの捜索と、最終兵器と目される「メタルギア」を破壊するという任務が与えられた。スネークは、総司令官のビッグボスからの無線を頼りにアウターヘブンに単独潜入する。武装要塞・アウターヘブンに潜入したスネークは、見張りの目をかいくぐって捕虜たちを解放。さらに、捕虜たちの情報をもとにグレイ・フォックスの発見と救出に成功する。グレイ・フォックスは、メタルギアがあらゆる場所からの核攻撃が可能な重歩行戦車だと明かし、その破壊方法は開発者であるマッドナー博士が知っていると話す。

マッドナー博士の救出

捕虜を助けながら、マッドナー博士の居場所を探るスネーク。だが、攻撃ヘリのハインドDや戦車、手強い傭兵たちが立ちはだかる。スネークは、アウターヘブンに対抗するレジスタンスのシュナイダーやダイアンから無線でサポートを受けながらこれらを乗り越え、博士の独房を見つけ出す。しかし、博士は地下に人質として幽閉されている娘のエレンを救出しないと、メタルギアの破壊方法は教えないと言う。スネークはその頼みを聞き入れ、巧妙な罠や傭兵の警戒を突破してエレンを助け出すことに成功する。

戻って彼女の無事を伝えると、博士はメタルギアの破壊方法について、装甲の薄い脚部の左右をプラスチック爆弾で順番通りに爆破することだと教えてくれる。

アウターヘブンの崩壊

地雷、高圧電流の床など、これまで以上に厳重な警備を潜り抜けたスネークは、ついにメタルギアにたどり着く。"侵入者"を狙うレーザーをかわしながら、スネークは脚部に爆弾をセットしていく。16個目の爆弾が起動すると、メタルギアは爆発とともに崩れ去った。すると、要塞の爆破スイッチが作動したことを知らせる緊急警報が鳴り響く。

ビッグボスとの闘い

脱出を急ぐスネーク。だがその先にはスネークもよく知る人物である総司令官のビッグボスが待ち受けていた。彼は、自身がこのアウターヘブンのボスだと明かす。スネークに任務を与えたのは嘘の情報を持ち帰らせるためだったが、彼が想定以上の働きをしたことで、筋書きを変更するはめになったのであった。爆発までのカウントダウンが進む中、ふたりの闘いが始まる。激しい撃ち合いの末、ビッグボスを倒すスネーク。地上へと脱出すると、スネークの背後で大きな爆炎が上がった。スネークは無線で任務完了を報告し帰還する。その後、ラジオの臨時ニュースでは、アウターヘブンの爆発は大規模な地震として報道された。そして、どこかから「私は死なん…いつか、決着をつけよう」とスネークに呼びかける声が聞こえてきていた。

ビッグボスの正体

本作でスネークに敗れ死亡したビッグボスは本物（ネイキッド・スネーク）ではなく、『MGSV:TPP』に登場した「ヴェノム・スネーク」である。彼は本物のビッグボスのファントム、つまりもうひとりのビッグボスとしてアウターヘブンの指揮を執っていた。ヴェノムは元々、ビッグボスの部下のメディック（衛生兵）であったが、『MGSV:GZ』でビッグボスを爆発から守って重傷を負い、昏睡状態に。昏睡中に整形手術を受けてビッグボスそっくりの顔となり、覚醒後にビッグボスとしてダイアモンド・ドックズを率いた。

▲本作の作戦名「OPERATION INTRUDE N313」は『MGSV：TPP』のラストで聞くテープのタイトルと同じ。

『MG』キャラクターファイル

CHARACTER FILE 01
SOLID SNAKE
▸ソリッド・スネーク

特殊部隊FOXHOUNDの新人隊員。最終兵器の情報収集をすべく派遣されたグレイ・フォックスが消息を絶ったため、彼の捜索と最終兵器「メタルギア」の調査・破壊を目的にアウターヘブンへ単独潜入する。

CHARACTER FILE 02
BIGBOSS
▸ビッグボス

FOXHOUNDの総司令官。グリーンベレー、SAS、GSG9などの特殊部隊を経験。無線でスネークに助言を送る。

CHARACTER FILE 03
GRAY FOX
▸グレイ・フォックス

FOXHOUNDの最高の名誉、「FOX」の称号を持つ男。優秀な兵士だがアウターヘブンに潜入後、消息を絶つ。

CHARACTER FILE 04
DRAGO PETTROVICH MADNAR
▸ドラゴ・ペトロヴィッチ・マッドナー

天才科学者。アメリカへの亡命途中、アウターヘブンに捕まり、娘を人質にメタルギアなどの兵器開発を強いられる。

CHARACTER FILE 05
DIANE
▸ダイアン

レジスタンス。アウターヘブンの傭兵たちについて詳しい。

CHARACTER FILE 06
SCHNEIDER
▸シュナイダー

レジスタンスのリーダーで、要塞内部の構造に詳しい。

CHARACTER FILE 07
JENNIFER
▸ジェニファー

捕らわれている兄を救うため潜入しているレジスタンス。

CHARACTER FILE 08
STEVE
▸スティーブ

レジスタンス。ダイアンの兄で彼女の不在時に無線で応答する。

CHARACTER FILE 09
ELLEN MADNAR
▸エレン・マッドナー

マッドナー博士の娘で、アウターヘブンに捕まっている。元バレエ団のスター。

アウターヘブンの兵士たち

CHARACTER FILE 10
SHOTMAKER
▸ショット・メーカー

元スペツナズで、ライアット・ガンの名手。秘密の独房の番人。

CHARACTER FILE 11
MACHINEGUN KID
▸マシンガン・キッド

マシンガンの使い手。元SASの隊員。

CHARACTER FILE 12
FIRE TROOPER
▸ファイヤー・トルーパー

火炎放射器を小銃のように扱う兵士。元GSG9の隊員でもある。

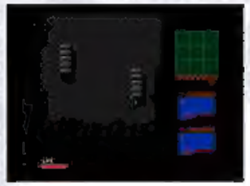
CHARACTER FILE 13
BLOODY BRAD
▸ブラディ・ブラッド

アウターヘブンが開発したTX-11型サイバロイド。無敵の体を持つ。

CHARACTER FILE 14
DIRTY DUCK
▸ダーティー・ダック

元過激テログループのリーダー。人質を盾にブーメランで攻撃する。

『MG2』ストーリー「ザンジバーランド騒乱」



ザンジバーランドへの単独潜入

1990年代後半、小国「ザンジバーランド」に軍事政権が樹立。核武装を遂げ、さらに、石油を精製する微生物「OILIX（オイリックス）」を開発したマルフ博士を拉致する。特殊部隊FOXHOUNDの司令官ロイ・キャンベルは、退役していたソリッド・スネークを呼び戻し、マルフ博士の奪還を依頼した。ザンジバーランドに潜入したスネークは、マルフ博士の発信機の反応を探す。今回の任務ではキャンベルや、サバイバル教官のミラー、先に潜入していたホーリーらが無線でスネークをサポート。そうしてマルフ博士に接触するも、それは兵士「ブラック・ニンジャ」の変装だった。さらにその正体はアウターヘブンのレジスタンスだったシュナイダーだと判明する。彼の遺した情報を辿り、マッドナー博士と連絡をとることに成功するスネーク。マルフ博士はタワービルに移されたと彼は話し、さらに、ザンジバーランドの軍事的指導者は“ビッグボス”であり、ここでもメタルギアの開発が行われていたことを明かす。

マッドナー博士の裏切り

タワービルを目指し、手強い兵士やハインドDを退けながら進むスネーク。途中で救出したホーリーの情報では、マルフ博士は伝書鳩を飛ばしていたという。スネークは伝書鳩を捕まえ、鳩が携えていたメモの無線周波数でマルフ博士と交信するが、言葉が通じない。そこでエージェントのグスタヴァと合流し、通訳してもらう。ようやく言葉が通じ、マルフ博士は収容所にいることがわかる。スネークはグスタヴァと、遭遇したマッドナー博士とともに収容所へ向かうが、途中のクレバスに架かる橋が爆破され、グスタヴァが命を落としてしまう。攻撃したのはメタルギアに乗った元FOXHOUNDのグレイ・フォックスだった。彼はマッドナー博士を連れ去っていく。スネークはハンググライダーを調達して、クレバスを越える。そしてようやくマルフ博士に対面するも、彼はベッドで息絶えていた。そばにいたマッドナー博士いわく、マルフ博士はOILIX（オイリックス）の設計図を入れたゲームのカートリッジを、ロッカーに隠したまま病死したという。だが、ホーリーとの無線でマッドナー博士が二重スパイであることが判明。追い詰められたマッドナー博士は、マルフ博士を自らの手で始末したことと数々の裏切り行為について暴露し、グスタヴァから預かったロッカーのカギを渡せと襲い掛かってくる。

メタルギア改Dを駆る グレイ・フォックスとの死闘

博士を制圧したスネークは、グスタヴァが死の間際に渡したブローチが形状記憶合金だと知り、冷凍庫で冷却して鍵の形に変える。それを使ってロッカーを開錠しカートリッジを回収するが、グレイ・フォックスの乗ったメタルギア改Dが立ちはだかる。弱点の脚部を攻撃し、メタルギアを破壊してもなおグレイ・フォックスは戦いを止めない。地雷が敷き詰められた部屋での拳と拳の戦いを望む彼にスネークも応える。死闘の末、グレイ・フォックスはスネークに敗れ、ビッグボスの側についた理由と自身の思いを語る。

伝説の英雄ビッグボスを越えて

グレイ・フォックスを倒したスネークは、その先の部屋で、ビッグボスと再会する。主義思想について相容れないふたりは、最後の戦いへ。先程の戦いで装備が焼けて丸腰のスネークは、周囲の部屋から材料をかき集め、即席の火炎放射器を作って応戦する。激戦を経て炎に包まれるビッグボスを見送ったスネークは、脱出地点へと走る。途中でホーリーとも合流し、ヘリでザンジバーランドを後にする。その後、回収したカートリッジが本物だと見届けたスネークは、静かにその場を去った。

戦場に生きるしかない兵士たち

ビッグボスは最後の戦いの前に、戦争を誘発する理由について、自身やグレイ・フォックスのような戦場を必要とする兵士たちのためであると語る。兵士たちのための居場所を作る、という思いは『MGS PW』のラストシーン、マザーベースの兵士たちへの演説の場面でも述べられており、その思いはこの頃から持ち始めていたことが分かる。なお、本作での敗北によって戦場から解放されたと思われたグレイ・フォックスであったが、その体は「愛国者達」に回収され、サイボーグ忍者として復活。再び戦場へ身を投じることになる。

◀『MGS PW』のラストの演説で、ビッグボスは自らの軍隊を“家”と呼んでいる。

▲『MGS』の舞台、シャドー・モセス島で再び戦うことになるグレイ・フォックスとスネーク。

『MG2』キャラクターファイル

CHARACTER FILE 02
ROY CAMPBELL
▸ロイ・キャンベル

FOXHOUND作戦総司令官。ビッグボスなき後、部隊をハイテク特殊部隊へと生まれ変わらせた。精密で慎重な作戦を練る。

CHARACTER FILE 03
HOLLY WHITE
▸ホーリー・ホワイト

ジャーナリストで、数々の賞を受賞。モデルとしても活躍する。CIAの工作員でもあり、ザンジバーランドには取材の形で潜入している。

CHARACTER FILE 04
MCDONELL MILLER
▸マクドネル・ミラー

FOXHOUNDのサバイバル教官。教え子からは鬼教官として恐れられるが、同時に敬意を込めて「マスター・ミラー」と呼ばれる。

CHARACTER FILE 01
SOLID SNAKE
▸ソリッド・スネーク

「アウターヘブン蜂起」でメタルギア破壊に成功。ビッグボスを倒し、FOXHOUNDの名前を世界的に知らしめた。事件後FOXHOUNDを除隊し、カナダで療養生活を送っていたが、ザンジバーランド周辺の事態を重く見た政府とロイ・キャンベルにより、呼び戻される。

CHARACTER FILE 05
GEORGE KASLER
▸ジョージ・ケスラー

戦争情報屋。世界各地の傭兵部隊に参加した経験を持ち、知らない傭兵はいないと言われる。短期間だがFOX-HOUNDの兵器顧問も務めた。

CHARACTER FILE 06
JOHAN JACOBSEN
▸ヨハン・ヤコブセン

動物学者で、国際動物保護官としても知られる。マッドナー博士とは大学時代の旧友。砂漠生息生物研究のため、ザンジバーランド付近を訪れる。

CHARACTER FILE 07
GUSTAVA HEFFNER
▸グスタヴァ・ヘフナー

元プロフィギュアスケート選手。「氷の妖精」と呼ばれ、オリンピックでの優勝経験もある。亡命に失敗してからは、秘密工作員になる。

CHARACTER FILE 08
DRAGO PETTROVICH MADNAR
▸ドラゴ・ペトロヴィッチ・マッドナー

元東側のロボットロジー専門家で、TX-55 メタルギアの開発者。西側に亡命している。

CHARACTER FILE 09
KIO MARV
▸キオ・マルフ

石油を精製する微生物OILIXを完成させたチェコの科学者。ザンジバーランドに拉致される。

CHARACTER FILE 10
GRAY FOX
▸グレイ・フォックス

元FOXHOUND隊員。ビッグボスの除隊後は、彼の後を追うように消息不明になった。

CHARACTER FILE 11
BIGBOSS
▸ビッグボス

アウターヘブンを築き世界の軍事統制を目論んだがスネークに阻止され、中東に逃れる。

ザンジバーランドの兵士たち

CHARACTER FILE 12
BLACK NINJA
▸ブラック・ニンジャ

フレックス・アーマーを装備したハイテク忍者。その正体は『MG』に登場したシュナイダー。

CHARACTER FILE 13
RUNNING MAN
▸ランニング・マン

爆破技術に精通し、足の速さを活かしてブービートラップを仕掛ける。元短距離ランナー。

CHARACTER FILE 14
RED BLASTER
▸レッド・ブラスター

グレネードの名手。大学で特殊工作を学んだ暗殺専門のエリート兵。

CHARACTER FILE 15
FOUR HORSEMEN
▸フォー・ホースメン

密室での暗殺を得意とする部隊。SASやGSG9などに所属していた元エリートで構成されている。

CHARACTER FILE 16
JUNGLE EVIL
▸ジャングル・イーブル

元偵察コマンド部隊出身。アンブッシュの専門家でゲリラ戦を得意とする「姿なき暗殺者」。

CHARACTER FILE 17
NIGHT FRIGHT
▸ナイト・フライト

伝説のゲリラ部隊「ウィスパーズ」の生き残り。中国製のほぼ無音の銃で攻撃してくる。

THE EXPLANATION OF

METAL GEAR

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

シリーズの原点となったシステムと演出

『メタルギア』シリーズの原点である『MG』と続編の『MG2』。
のちの『MGS』シリーズの土台となった
ゲームシステムやストーリーの演出・セリフについて、
その主要なポイントをピックアップして紹介していく。

『MG』&『MG2』が切り拓いた世界

ステルスゲームとして誕生した『メタルギア』

1987年7月13日に発売したシリーズ第1作、『メタルギア』。本作の大きな特徴は、"敵に見つからないよう潜入する"というシステムだった。強力な武器や装備を持たない主人公の"スネーク"が単身で敵地に潜入する。敵に発見されれば多勢に無勢、集中砲火を浴びてゲームオーバーになってしまう。またその場から逃げても、増援を呼ばれて執拗に追われることになる。敵を一掃する爽快感ではなく、敵の行動を探りながら進む緊張感や戦略性を楽しんでもらうゲームデザインになっている。

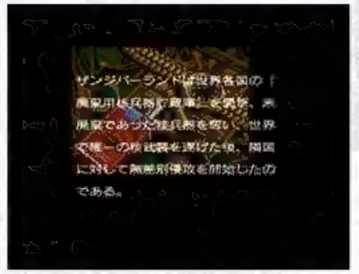
この潜入のゲームシステムは、ハードの制約から生まれたものだった。元々、戦争ゲームを作ろうと企画がスタートしたのだが、多くの敵や銃弾を一度に表示するのがハードの性能的に難しかった。そこで、本作は戦争を題材にしながらも、大勢の敵の描写を必要としない、「戦闘を避けながら敵地を進む」というスタイルを採用することになった。その形は変化しながらも、「潜入(スニーク)」というゲームシステムは以降のタイトルでも変わらずに継承している。

▲スネークがアウターヘブンに上陸した際、武器は一切持っておらず、武器・装備品は現地で調達するよう言い渡される。これはシリーズ定番の演出となった。

▲単独任務だが、無線で仲間が武器の手配などのサポートをしてくれる。そこでの会話で状況の変化や、ストーリーの流れをプレイヤーに伝えている。

『MGS』シリーズの礎(いしずえ)となった『メタルギア 2 ソリッドスネーク』

ソリッド・スネークが再び潜入任務に就く『メタルギア 2』では、ストーリー面を充実させ、ステルスゲームとしての要素をさらに強化するシステムを盛り込んでいる。動体反応レーダーにより画面外の敵兵の行動を把握できるようにしたほか、音の概念やホフクアクションの追加で、前作以上に戦略の幅を広げた。『MG2』で初めて登場したこれらの要素は、『MGS』シリーズにも同様のスタイルで登場し続けている。

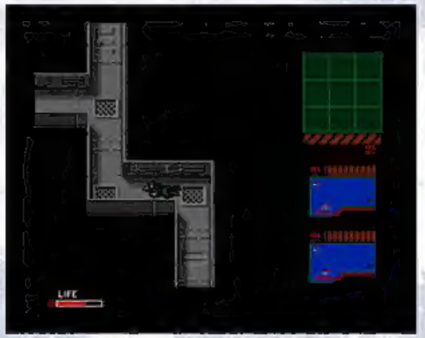


▲『MG2』から、史実や実際の社会問題、兵器事情などをより強くストーリーや設定へと反映させるように。

▲レーダーの登場により戦略性を向上。敵兵が巡回中ならば光点もリアルタイムで動く。これにより生きた兵士を相手にしているかのような臨場感を実現。

▲見つかると敵の警戒体制が引き上げられ、レーダーも一時的に使えなくなる。敵から逃げたあとに時間経過で通常の警戒体制に戻る仕組みも、本作から採用。

▲足音や銃声などで不用意に音を立てれば気づかれてしまう一方で、壁を叩いた音で敵を誘導し、その隙に通り抜けるといった手段も取れるようにした。



▲ホフクで車両の下に入り、隠れて敵をやり過ごせるようにした。また、通気口をホフクで進むことで安全に移動できるなど、攻略の自由度も高めた。

『MG』『MG2』におけるキャラクターたちの言葉と生き様

『メタルギア』と『メタルギア 2 ソリッドスネーク』のシナリオにも、凝縮されたドラマがある。主要なものをピックアップして紹介する。

ビッグボス

「こちらビッグボス…
OPERATION INTRUDE N313。
敵、要塞アウターヘブンに潜入、
最終兵器メタルギアを破壊せよ！」(『MG』)

▲アウターヘブン潜入開始時の無線。すべてはこのビッグボスのひと言から始まった。

シュナイダー

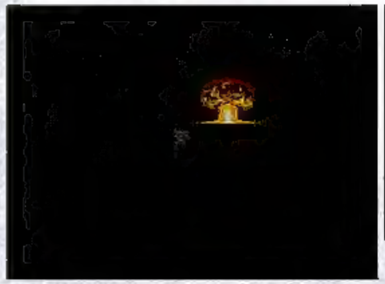
「なんと…アウターヘブンのボスは…
…ワー!!」(『MG』)

▶アウターヘブンのボスの正体をつきとめたシュナイダーは、スネークに伝える前に音信不通になってしまう。

「…私がFOXHOUND部隊総司令官、そして、この要塞、アウターヘブンのボス
ビッグボスだ!!」(『MG』)

ビッグボス

◀これまでサポートしてくれたビッグボスこそが黒幕であり、最初から仕組まれた任務であったと判明する。



◀要塞の爆発を見届けたスネークは周波数「120.13」へ任務完了の連絡を行う。

スネーク

「なにもかも終わった…なにもかも…
ただいまから帰還する。…OVER」(『MG』)

「スネーク…相変わらず、時間通りだな」(『MG2』)

キャンベル

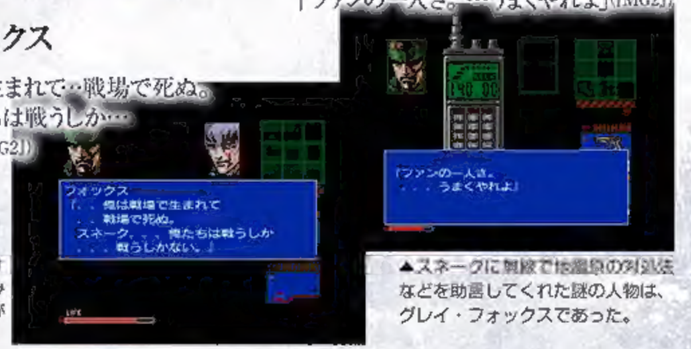
◀潜入開始時のキャンベルの言葉からは、ふたりが旧知の仲であることがわかる。

??? (グレイ・フォックス)

「ファンの一人さ。…うまくやれよ」(『MG2』)

グレイ・フォックス

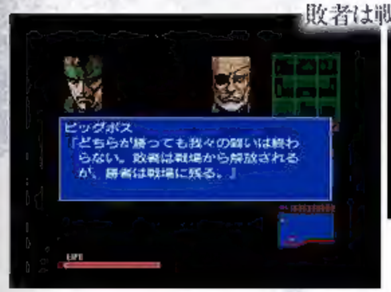
「…俺は戦場で生まれて…戦場で死ぬ。
スネーク…俺たちは戦うしか…
戦うしかない」(『MG2』)



▶実兄のグレイ・フォックスは、戦争を憎みながらも戦うしか術がなかったと明かす。

▲スネークに無線でお宝の判別法などを助言してくれた謎の人物は、グレイ・フォックスであった。

「どちらが勝っても我々の闘いは終わらない。
敗者は戦場から解放されるが、勝者は戦場に残る」(『MG2』)



ビッグボス

◀最後の戦いを前にビッグボスは「生き残ったものは死ぬまで戦士として人生をまっとうするのだ」と語る。

ホーリー

「約束したでしょ？
生きていたらいつでも会える」(『MG2』)

▶脱出地点に向かう途中、ホーリーと再会する。驚くスネークに、ホーリーは初対面で彼が言った言葉をそのまま返す。

Special Force Group
FOX HOUND